

Аквариум – групповая дискуссия, в которой участвует несколько человек, а остальная часть аудитории размещается вокруг и наблюдает за ходом обсуждения, не участвуя в нем. У наблюдателей при этом должно быть свое задание, например, отметить основные этапы дискуссии или записать основные мысли, высказанные участниками. Аквариумная дискуссия обычно дополняется обычной дискуссией, в которой наблюдатели и наблюдаемые делятся впечатлениями после завершения работы в режиме аквариума.

Анти-конференция (Unconference) – это однодневная конференция без жестких правил поведения и традиционных для формата атрибутов. Анти-конференция подойдет, если необходимо провести масштабное мероприятие, но в более неформальной обстановке, где главную роль будут играть не организаторы и спикеры, а сама подготовленная к обсуждению аудитория. Каждый является активным участником обсуждения.

Вечеринка Идей – это мероприятие, на котором участники в неформальной обстановке проводят мозговой штурм, чтобы придумать как можно больше идей, как реализовать планы друг друга.

Видеолекторий – это серия роликов, посвященных определенной тематике с возможностью последующего обсуждения.

Воркшоп — это событие-мастерская, на котором все участники вовлечены в активную групповую работу. На воркшопах присутствуют обсуждения и практическое применение знаний на месте. Воркшопы характерны тем, что каждый участник может «попробовать поделаться руками» то, что обсуждается.

Деловые игры – это вид деятельности, направленный на решение учебной, производственной, управленческой или другой задачи в условиях искусственно созданных ситуаций.

Дебаты - чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам. Эта разновидность публичной дискуссии направлена на то,

чтобы участники дебатов убедили в своей правоте третью сторону, а не друг друга

Дни без турникетов – образовательно-ознакомительные мероприятия для родителей, представителей социума с целью знакомства их с деятельностью организации.

Зона лабораторий – проведение исследований (опытов) по разным направлениям, в условиях единого пространства.

Интеллектуальный отдых – место, где можно посидеть, пообщаться и порешать разные головоломки.

Интеллектуальная игра — это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни.

Клуб по интересам – одна из форм объединения людей, деятельность которых направлена посредством самоуправления на реализацию своих культурных и социальных интересов, потребностей и общественно значимых инициатив.

Конференция - форма организации научной (образовательной) деятельности, при которой исследователи представляют и обсуждают свои работы.

Квест - это командная игра, проходящая в стилизованном помещении с заранее определенной сюжетной линией, основной задачей которой является решение различных логических заданий (образовательных задач) и поиск предметов.

Круглый стол - современная форма публичного обсуждения или освещения каких-либо вопросов, когда участники, имеющие равные права, высказываются по очереди или в определенном порядке. форма коллективной дискуссии, широко используется в современном мире, поскольку предоставляет максимальную возможность проводить плодотворные обсуждения, всесторонне рассматривать различные вопросы и вырабатывать совместные решения. Проблемы, обсуждаемые за "круглым столом" могут затрагивать любые социально-значимые проблемы, быть

направленными на решение конкретных заданий или предлагать возможные пути развития

Лекторий – серия образовательных событий с приглашением лекторов-профессионалов, которые в простом виде передают специальные знания.

Мастер-класс – 20-30-минутная активность, в рамках которой участники проделывают какой-либо эксперимент, участвуют в научной деятельности.

Мастерская – одна из форм организации учебного процесса, основное назначение которой освоение определенного ремесла или технологии изготовления. Мастерская является одной из наилучших форм передачи практических умений (переноса опыта). На активность в рамках мастерской можно записывать заранее, продолжительность до 1-1,5 часа.

MEETUP – неформальная встреча специалистов и единомышленников. Место, где можно и нужно делиться идеями, учиться и обучать других.

Научное шоу – заказное или самостоятельно-подготовленное. Самый простой вариант – использовать оборудование для физических демонстраций. Если ресурсы позволяют, то можно закупить реактивы и добавить немного театрального действия.

Обучатилка – это обучение + чат. Чат – это средство обмена сообщениями по компьютерной сети в режиме реального времени, а также программное обеспечение, позволяющее организовывать такое общение и обучение.

Панельная дискуссия - одна из форм обсуждения каких-либо важных вопросов, включающая приглашение топовых спикеров и обмен мнениями по заданной теме.

ПечаКуча (PechaKucha) – это методология представления кратких докладов, специально ограниченных по форме и продолжительности. ПечаКуча представляет собой искусство кратких презентаций. Изначально целью события было стать местом встречи и нетворкинга для молодых дизайнеров,

предоставить возможность показать свои работы на публике. Единственное ограничение формата – 20 слайдов по 20 секунд каждый, откуда, собственно, и происходит название 20x20.

Ролевые игры – этот формат во многом похож на деловые игры, и его специфика заключается в том, что у каждого участника есть своя собственная вводная – роль. Возможны вариации: часть вводной может быть дана для всей аудитории, а часть – в личном раздаточном материале; бывают и такие игры, в которых каждому участнику даже общая ситуация дается только с точки зрения его роли. Важно, что роль дается каждому без исключения, а затем участники спонтанно разыгрывают ситуацию, следуя «вводной» своего персонажа. Этот формат дает возможность почувствовать себя на месте другого человека и выявить отношения в коллективе или организации. Он хорошо подходит для экспериментов с возможными решениями сложных ситуаций или моделирования взаимодействий.

Салон – объединение на одной площадке выставки, дискуссий, выступлений спикеров и презентаций чего-либо.

Событийный маркетинг - комплекс мероприятий, направленный на продвижение бренда во внутренней и/или внешней среде посредством организации специальных событий.

Scienceslame – битва за звание сильнейшего в формате коротких, ярких выступлений по 10 минут с обязательным интерактивом со зрителями.

Тематический завтрак – это события, в которых обмен информацией и опытом заинтересованных людей совмещен с, собственно, завтраком. Тематические завтраки бывают классические (ранние), начинающиеся в 9-10 утра, а могут быть и поздними завтраками, так называемыми *бранчами*. Считается, что тематические завтраки – это открытая альтернатива клубам по интересам.

Телемост - это комплекс различных организационных и телекоммуникационных работ для обеспечения полноценного общения из двух и более точек в реальном времени.

Осуществляется данная групповая связь с помощью спутниковых и телеинформационных технологических средств.

Тренинг – групповая форма обучения, подразумевающая прохождение участниками группы ряда смоделированных тренером ситуаций. При этом участник приобретает или отрабатывает какие-либо навыки, модели поведения либо способы мышления.

Фокус-группа – групповое интервью, проводимое ведущим в форме групповой дискуссии по заранее подготовленному сценарию с небольшой группой типичных представителей, работающих в той или иной отрасли и имеющих сходные социальные характеристики.

Форсайт - это технология долгосрочного прогнозирования, способ построения согласованного, взвешенного и ответственного образа будущего. При этом форсайт подразумевает сочетание прогноза развития и достижение согласия представителей самых разных социальных групп об образе будущего и способах движения к нему.

Форум - мероприятие, проводимое для обозначения или решения каких-либо в достаточной степени глобальных проблем, в образовательных целях. Подразумевает участие разных спикеров, движение по разным площадкам, вариативную деятельность.

Шоу историй – это пространство про людей, с многообразием их путей, про мечты и падения, про несовершенства и противоречия, где история каждого важна и будет услышана. «Истории» в самом широком смысле слова – главное в них то, что есть герой, он сталкивается с какими-то переменами, с ним случаются взлеты и падения, он в результате чего-то достигает и выходит из всей истории чуть-чуть другим, чем был в начале. Происходит развитие сюжета и характера, которому хочется сопереживать.

Встреча в формате **WorldCafé** – это вариант мозгового штурма. Группы в составе четырех-шести человек сидят вокруг столов вместе с ведущим и обсуждают вопросы, которые были предложены участниками в начале мероприятия или определены организаторами заранее. У каждого стола есть свой набор вопросов для обсуждения, относящихся к одной общей теме. Примерно каждые 10-20 минут участники пересаживаются между столами, туда, где обсуждаются другие вопросы. Результаты обсуждения

сразу фиксируются по ходу дискуссий на листах бумаги, разложенных перед участниками. Ведущий приветствует новых участников и информирует их о достигнутых результатах предшествующего обсуждения. В конце мероприятия результаты всех групп обобщаются на итоговом пленуме. Участники WorldCafé смогут найти неожиданные решения своих вопросов, освоить технологию мозгового штурма и творческого подхода к решению рабочих задач.

Ярмарка проектов – организованная площадка, где в разных форматах представлены проектные инициативы по какой-либо теме с обязательным представлением проектов, применением различных рекламных технологий, привлекающих внимание, возможным голосованием за лучший проект.